

Referat
Fach: Be
2001
7AHS
alter des Verf. 18
ANIMES & MANGAS



Der

Begriff „Anime“ bezeichnet Trickfilme aus Japan, die fast alle Themen behandeln und für ein Publikum jeden Alters hergestellt werden. Diese basieren häufig auf Mangas, den japanischen Comics. Diese umfassen sowohl Comics für Kinder (Sailormoon) als auch gewaltverherrlichende Comics, Geschichten über Samurais, Psychodramen, Mech-Animes etc. Als „Manga“ werden außerdem noch Gemälde oder Statuen in diesem Stil bezeichnet.

Neben ihrer völlig eigenen Bildersprache bieten sie, da sie aus einer völlig anderen Kultur stammen, einen ungewohnten und spannenden Blick auf das Leben und unsere Welt. Die Vielfalt der Themen als auch die anspruchsvolle Art, mit der diese behandelt werden, eröffnen dem westlichen Zuschauer einen interessanten Einblick in die Kultur und Seele Japans.

Allgemeines

Allgemein lässt sich sagen, dass Animes stark mit den Ausdrucksmitteln des realen Films arbeiten und diesen weitgehend imitieren. Focuseffekte (z.B. unscharfe Gegenstände im Vordergrund) sind auch bei uns weit verbreitet, in Japan sind darüber hinaus aber z.B. auch Linseneffekte (Spiegelungen einfallenden Lichts im Objektiv), welche beim realen Film nach Möglichkeit vermieden werden, sehr beliebt. In neueren Produktionen werden viele weitere,

nur durch Computer erzeugbare Effekte wie etwa perspektivische Verzerrungen bei Veränderung der Brennweite eingesetzt.

Auch in der Bildgestaltung wird stark auf die Ausdrucksformen von Hollywood zurückgegriffen. Meist wird mit fixen Kameraperspektiven und den klassischen Methoden wie Totalen, Nahaufnahmen, Zooms, Fahrten und Schwenks gearbeitet.

Durch all diese Mittel wirken die Bilder und Geschichten sehr viel realer.

Wichtig ist dies besonders bei der Beziehung zwischen Zuschauer und handelnden Figuren. Während z. B. Bart Simpson jederzeit klar als Comicfigur erkennbar ist und so eine starke emotionelle Bindung des Zuschauers schon von

vornherein ausgeschlossen wird, ist dies bei den meisten Animes anders. Die Figuren sind viel eher Abbildungen realer Menschen und Wesen mit denen der Zuseher mitfühlen kann, die Figuren haben Wünsche, Ängste, eine Vergangenheit etc. Sie sind nicht unfehlbar.

Sicherlich die bekannteste Eigenheit von Animes sind die großen Augen (und entsprechend großen Köpfe) - ein Trend der z.B. bei Disney ebenfalls unverkennbar ist. Wichtiger als die rein ästhetische Seite ist die Tatsache dass die Augen als Spiegel der Seele gesehen werden und es damit den Zeichnern möglich wird mehr über das Gefühlsleben der Figuren auszusagen. Ernste/erwachsene Figuren haben aber oft normale Augen.

Generell sind Animes in einem viel realistischeren Stil gezeichnet als westliche Cartoons: So wird die Anatomie zwar stark idealisiert, sie ist aber doch nahe an der Wirklichkeit. Eine sehr gute Kenntnis der menschlichen Anatomie ist eine zwingende Voraussetzung, um Animes zeichnen zu können. Die große Ausnahme sind die sogenannten „superdeformed“ Figuren, bei denen die Proportionen extrem stark verfremdet, verkleinert bzw. verniedlicht werden, so dass selbst furchterregende Figuren niedlich wirken. .

Noch extremer sichtbar wird die Realitätsnähe von Animes bei den Hintergründen (z.B. Städte) und Fahrzeugen aller Art, da diese meistens genau abgezeichnet werden. Der Herstellung eines Animes gehen in der Regel aufwendige Recherchen voraus, wie meist im Abspann festzustellen ist. Auch bei nicht-existierenden Dingen (meist Raumschiffen etc.) wird auf „Realitätsnähe“ geachtet: Die Zeichner nehmen zwar Technologie, die nicht existiert, diese wird dann aber sehr detailliert dargestellt und erklärt.

In dieser Beziehung sind Animes mit Jules Verne oder auch der Fernsehserie Enterprise vergleichbar.

Letztere Dinge gelten im allgemeinen auch für Mangas. Bei Mangas ist wohl der auffälligste Unterschied zu westlichen Comics dass sie „von hinten nach vorne“ gelesen werden, was bei vielen Leuten für Verwirrung sorgt.

Eine mögliche Erklärung für diesen starken Gegensatz zum westlichen Cartoon könnte darin liegen, dass im Westen Comics schon immer eine eigenständige Kunstform waren, dies in Japan aber nicht immer so war: Der Anfang der Animes liegt unter Anderem darin begründet, dass im vom Krieg zerstörten Japan das Geld fehlte um echte Filme à la Hollywood zu drehen.

Die Japaner behelfen sich damit, dass sie die Filme einfach zeichneten.

Das typische Anime erzählt in einer begrenzten Anzahl



Folgen eine abgeschlossene Geschichte. Endlosserien gibt es (fast) nicht, da auf Qualität und nicht auf Quantität geachtet wird. Häufig werden dabei noch sekundäre

Handlungsbogen untergebracht. Besonders wird dabei auf die Entwicklung der Charaktere Wert gelegt, was in den meisten neueren Animes stark zum Vorschein kommt (Evangelion, Lain).

Im Gegensatz zur westlichen Zeichentrickindustrie, die von Disney und Warner Bros. dominiert wird, gibt es in Japan viele Studios, die meist einem Manga-Creator unterstellt sind und seine Mangas in seinem Zeichen- und Erzählstil für das Fernsehen umsetzen.

Musik

Dem Soundtrack kommt in Animes eine große Bedeutung zu. Diese sind fast durchwegs von guter Qualität und werden oft von den Sprechern des Animes selber gesungen. Es sind alle Arten von Musik, sei es klassische, Rock oder J-Pop vertreten. Am stärksten verbreitet ist natürlich der J-Pop, welcher in Japan äußerst beliebt ist und auf eine sehr starke einheimische Musikindustrie zurückgreifen kann. Soundtracks, die meist von Sängerinnen gesungen werden (Sänger sind eher unüblich), werden noch Jahre nach dem Ende einer Serie produziert.

Inhalte

Animes weisen häufig anspruchsvolle Inhalte auf. Während im Westen Trickfilme entweder gar kein Thema behandeln oder aber das immer selbe breitgewalzt wird, behandeln Animes häufig Themen wie den Weltuntergang, Weltkriege, ökologische Katastrophen oder die Beziehung des Menschen zur Technik. Dies will aber nicht bedeuten dass Animes ausschließlich solche Themen behandeln: Slapstickorientierte Animes und Mangas sind in Japan auch sehr beliebt.

Auch vor „heiklen“ Themen wie Vergewaltigung, Inzest, Krankheit oder Tod schrecken insbesondere Mangas nicht zurück. Animes sind in dieser Beziehung etwas zurückhaltender da aufgrund der hohen Produktionskosten meist gängige Themen ausgewählt werden die einen Erfolg mehr oder weniger garantieren.

Ein Thema, das auch in Japan immer wieder angetroffen werden kann, ist die Liebe. Gezeichnete Soap-Operas bei denen es in 100 Folgen nur darum geht, ob der Junge sein Mädchen bekommt oder nicht sind besonders bei Shojoanimes (Animes für Mädchen) sehr verbreitet.

Neben der Liebe ist auch die Sexualität, genauer Nacktheit, ein Thema das

in Japan durchaus auch Kindern zugemutet wird.

Der Grund für diese Toleranz liegt darin, dass Japan ganz und gar kein prüdes Land ist: Die Trennung nach Geschlechtern in öffentlichen Bädern wurde in Japan erst nach dem zweiten Weltkrieg auf Druck der Amerikaner eingeführt. Die „Trennung“ besteht auch heute manchmal nur aus einem sehr niedrigen (30cm) Zaun, der nicht viel mehr als eine Unterteilung darstellt. In vielen Thermalquellen wird heute noch gemeinsam gebadet. Auch öffentliche Toiletten sind nicht getrennt.

Der Tod, in der westlichen Kinderunterhaltung weitgehend ein Tabu, ist in Animes recht häufig anzutreffen. Nicht nur

dass die Hauptfiguren recht oft Waisen sind, oft ist der Tod von Personen ein Teil der Handlung. Im Gegensatz zu westlichen Comics kehren die verstorbenen Personen nicht wieder.

Ein wichtiger Grund dafür ist die Tatsache, dass Helden in Japan sehr häufig tragische Helden sind: Die Geschichte Japans ist übersät mit Samurais die in einen aussichtslosen Kampf zogen, den Tod fanden und dabei zu unsterblichen Helden wurden.

Allerdings finden in Animes nicht nur die „Bösen“ den Tod, sondern es kann auch vorkommen dass eine durchaus beliebte „gute“ Figur stirbt. Das ist zurückzuführen auf den Shintoismus, der von einer amoralischen Welt ausgeht und nach dem es nach dem Tod nicht mehr viel zu erwarten gibt.

Shonen und Shojo Animes

Shonen heißt übersetzt „Junge“, Shojo „Mädchen“. Während sich westliche Comics von Anfang an mehrheitlich an ein gemischtes Publikum richteten existierte bei Animes und Mangas vor den achtziger Jahren eine strikte Trennung:

Animes für Junge waren stark handlungsorientierte Geschichte mit männlichen Helden während Mädchen mit Geschichten versorgt wurden in denen es um Beziehungen, Freundschaft oder Liebe ging in denen ansonsten aber nicht viel passierte.

Allerdings begannen sich beide Stile im Laufe der Zeit zu beeinflussen. Das erfolgreichste Beispiel dafür ist Ranma ½.

Stellenwert

In der westlichen Gesellschaft gelten Comics und Cartoons allgemein als reine Kinderangelegenheit, in Japan hingegen werden besonders Mangas von allen Altersklassen gelesen. Dort sind Animes eine Industrie mit Milliardenumsätzen. Ein Drittel aller Druckerzeugnisse in Japan sind Mangas. Der Merchandising Markt ist sehr gut ausgebaut: Es gibt kaum etwas, was zu einer Serie nicht zu haben wäre.

Weiter werden große Umsätze mit den Videos und DVDs gemacht, während westliche Serien im allgemeinen nur übers Fernsehen verbreitet werden. Am klarsten sieht man dies bei den OAV



(Original Animation Video), die nur für den Videomarkt produziert werden, und natürlich den Filmen die in den Kinos regelmäßig andere japanische Produktionen an Umsatz überflügeln. Erwähnenswert ist auch noch, dass der erfolgreichste Film in Japan ein Anime ist: Mononoke Hime

von Hayao Miyazaki.

Die Mangawelle schwappt aber schon länger in den Westen über: Manga-inspirierte Comics sind in den USA sichere

Topseller. Jedes Kind in Europa kennt Sailormoon oder Pokemon.

Einige der einflussreichsten Mangazeichner sind: Katsuhiro Otomo (Akira, dritterfolgreichster Film Japans), Masamune Shirow (wahrscheinlich eine Gruppe von ZeichnerInnen, Ghost in the Shell, Appleseed), Akira Toriyama (einzigartige Kreativität, Dragonball, der bestverkaufte Comic der Welt), Studio Gainax/ Yoshiyuki Sadamoto (Neon Genesis Evangelion, gilt für viele als bester Anime, großartiges Chara-Design, Story: 3rd Impact/Engel, Mind Games), Kenichi Sonoda (Waffen, Autos, USA, Gunsmith Cats, Riding Bean) und Osamu Tezuka (prägte den Manga Stil, von vielen als „Gott des Manga“ bezeichnet Astro Boy), Gundam-Franchise (einer der erfolgreichsten Animes, 6 unterschiedliche, nicht zusammenhängende Serien, nur Mechs gemeinsam: jap. Star Wars)